

Raport Sprint 6

Descrierea generală a proiectului

Edge of Equilibrium este un joc puzzle-platformer de îndemânare în care jucătorul controlează o bilă pe un traseu complex, încercând să o ghideze cu atenție de la un punct de pornire până la o destinație finală. Scopul principal al jocului este să menții bila în echilibru și să eviți să cadă de pe traseu, totodată depășind obstacole și colectând puncte sau power-up-uri.

Obiectivele din sprintul anterior

1. Implementarea meniului;
2. Rezolvarea problemei legate de checkpoint;
3. Implementarea graficii pentru nivelul 2.
 - Primul obiectiv a fost îndeplinit cu succes, celelalte două obiective urmând să fie finalizate în ultimul sprint;
 - În plus față de meniu, am început să lucrăm la un al treilea nivel cu obstacole noi.

Obiectivele din sprint-ul urmator:

1. Finalizarea nivelului 3;
2. Implementarea graficii pentru nivelele 2 și 3;
3. Persistența datelor - salvarea ultimului nivel completat de jucător;
4. Implementarea unui sistem de vieți;
5. Introducerea sunetului și a altor setări relevante în meniu.

Modul de lucru

Am avut două tipuri de întâlniri:

- întâlniri online (Discord), în cadrul cărora am discutat obiectivele care trebuie realizate în următoarele sprint-uri;
- întâlniri fizice, în cadrul cărora am analizat progresul făcut pe fiecare sarcină în parte, am testat funcționalitățile implementate, am adus îmbunătățiri și am rezolvat bug-uri acolo unde a fost cazul.

La fel ca în sprintul anterior, plănuim să împărțim task-urile într-un mod echilibrat, respectiv câte două persoane la fiecare obiectiv.